

DISCOVER

NIEZNANE ŁĄDY

Jeden za wszystkich

Zasady kooperacyjne

Reguły zawarte w niniejszym dokumencie pozwalają rozgrywkę w trybie pełnej współpracy w grę DISCOVER: NIEZNANE ŁĄDY w gronie 2 – 4 graczy. Zasady te mogą być wykorzystywane podczas rozgrywki w dowolny scenariusz, za wyjątkiem scenariusza 5.

Przed rozpoczęciem wszyscy gracze muszą zgodzić się na rozgrywkę w trybie pełnej współpracy. Następnie muszą postępować zgodnie z zasadami opisanymi poniżej:

KONIEC GRY

Zamiast stosować się do normalnych zasad zwycięstwa lub przegranej gracz zwyciężają lub przegrywają w następujący sposób:

ZWYCIĘSTWO

Wszyscy gracze wygrywają, jeśli zdolność karty pozwala wszystkim graczom na osiągnięcie zwycięstwa.

Kiedy zdolność karty sprawia, że niektórzy (ale nie wszyscy) gracze wygrywają, **nie należy** rozpatrywać jej zdolności, ani tekstu fabularnego. Zamiast tego należy odczytać treść Ostatecznego wyzwania, które odpowiada danej karcie (można je znaleźć na stronie 2 niniejszego dokumentu).

PRZEGRANA

Kiedy zdolność karty sprawia, że gracz przegrywa, to **wszyscy gracze przegrywają** (nawet jeśli zdolność takiej karty normalnie pozwoliłaby jednemu graczowi osiągnąć zwycięstwo).

Kiedy gracz zostaje wyeliminowany z gry, wszyscy gracze przegrywają w momencie, kiedy wyeliminowany gracz miałby rozpocząć swoją turę. Gracze mogą temu zapobiec cucąc ofiarę, zanim nastąpi jej tura (patrz „Cucenie ofiary” po prawej).

CUCENIE OFIARY

Za każdym razem, kiedy gracz miałby wyleczyć obrażenia, może zamiast tego uleczyć obrażenia odpowiedniego rodzaju z ofiary znajdującej się na jego polu. Po wyleczeniu obrażeń, ofiara nie jest już wyeliminowana z gry. Jej pionek należy postawić pionowo, a odpowiedni bohater zyskuje 5 punktów wytrzymałości.

Przykład: Celina ma 2 obrażenia fizyczne i 1 obrażenie „głód”. W ciągu nocy otrzymuje 1 dodatkowy głód i zostaje wyeliminowana. Podczas swojej tury Ryszard porusza się na pole Celiny i wykonuje akcję „Odpoczynek”, w trakcie której wydaje jedno jedzenie. Jednak zamiast leczyć 1 ze swoich obrażeń „głód”, leczy 1 „głód” z Celiny. Dzięki temu stawia ona swój pionek pionowo i zyskuje 5 punktów wytrzymałości.

Należy pamiętać, że ilekroć bohater staje się ofiarą, jego wskaźnik wytrzymałości należy pozostawić na aktualnej wartości. Ofiary nie mogą otrzymywać punktów wytrzymałości inaczej, jak za pomocą cucenia.

KARTY ZAGROŻENIA „PLEMIĘ”

Niektóre z kart zagrożenia nie działają podczas rozgrywki w trybie kooperacyjnym. Kiedy bohater dobierze kartę zagrożenia oznaczoną jako „Plemię”, to ją odrzuca i dobiera nową, **niezależnie od tego, czy inni bohaterowie znajdują się na mapie**.

Zasada ta obowiązuje także w przypadku karty zagrożenia „Propozycja” (której treść działa bardzo podobnie do słowa kluczowego „Plemię”).

TRYB OSTATECZNEGO PRZETRWANIA

Gracze, którzy oczekują jeszcze bardziej wymagającego wyzwania w trybie pełnej współpracy, mogą, przed rozpoczęciem rozgrywki, zdecydować się na tryb ostatecznego wyzwania.

Podczas rozgrywki w tym trybie gracz zostaje wyeliminowany kiedy otrzyma **trzecie obrażenie** (a nie czwarte).

Sugerujemy, aby wszyscy doświadczeni korzystali z tego trybu, zwłaszcza, jeśli udało im się z sukcesem zakończyć wszystkie 4 standardowe scenariusze.

OSTATECZNE WYZWANIA

Kiedy niektórzy z graczy mieliby wygrać grę w wyniku działania zdolności karty, zamiast rozpatrywać taką kartę, powinni rozpatrzyć jeden z poniższych efektów, który odpowiada nazwie danej karty.

KAMIENNE DRZWI

(Karta przeszukiwania nr 8, Zestaw 1.4)

Myśleliście, że udało się pokonać koszmar, ale byliście w błędzie. Istota ponownie powstaje, silniejsza niż dotychczas. Musicie współpracować, aby pokonać ją i przejść przez kamienne drzwi.

Porusz się o 1 pole i rozstaw żeton specjalnego wroga nr 86 na polu z symbolem celu . Wartość jego zdrowia wynosi  (zamiast 2). Jeśli wróg ten zostanie pokonany, wszyscy bohaterowie wygrywają grę – należy odczytać tekst fabularny z karty nr 8.

OSTATECZNE WYZWANIE

(Karta wyprawy, Scenariusz 3 – Etap 3, Zestaw 1.3)

Maszyna śmierci wybucha, buchając kłębam dymu i wyrzucając w górę odłamki. Wzdychacie z ulgą, ale po chwili dociera do Was, że pośród dymu na arenę wjeżdża kolejny pojazd. Kolejny?!

Porusz się o 1 pole i rozstaw żeton specjalnego wroga nr 186 na ważnym miejscu nr 107. Wartość jego zdrowia wynosi  (zamiast 4). Jeśli wróg ten zostanie pokonany, wszyscy bohaterowie wygrywają grę – należy odczytać tekst fabularny z karty etapu 3.

DROGA DO DOMU

(Karta przeszukiwania Mokradel nr 155)

Ta ścieżka z bagien na pewno prowadzi do domu, jednak nie możesz zostawić innych na pastwę losu. W przeciwnym wypadku do końca życia dręczyłyby cię wyrzuty sumienia.

Kiedy wszyscy bohaterowie znajdą się na polu z symbolem , dowolny gracz może normalnie użyć „Leków uspokajających”, aby wszyscy gracze wspólnie wygrali grę.

PO DRUGIEJ STRONIE

(Karta przeszukiwania Ośnieżonych gór nr 153)

Niezależnie od tego, jak bardzo zależy Ci na ucieczce, nie będziesz w stanie spojrzeć sobie w oczy, jeśli zostawisz innych. Lepiej powiedz im, jak wygląda sytuacja z kolejką gondolową i zbierz odpowiednią liczbę przedmiotów, aby zapłacić myto.

Odzyskaj 3 wytworzone przedmioty, które zostały odrzucone za kartę nr 152. Kiedy wszyscy badacze znajdą się na ważnym miejscu nr 101, dowolny gracz może normalnie użyć karty „Części kolejki gondolowej”, aby wszyscy gracze wspólnie wygrali grę.

PODRÓŻ DO DOMU

(Karta przeszukiwania Wyspy nr 60, Zestaw 3.14)

Na pełnym morzu dopada Cię poczucie winy. Na łódce jest dość miejsca dla co najmniej jeszcze 1 osoby, a ty zatrzymałeś dla siebie wiedzę o wiosłach. Postanawiasz wrócić na wyspę, aby uratować pozostałych.

Kiedy wszyscy bohaterowie znajdą się na polu z symbolem  i mają 1 przedmiot „Wiosła” (lub 2 „Wiosła”, jeśli  wynosi 3 lub więcej), wszyscy gracze wygrywają grę i odczytują tekst fabularny z karty przeszukiwania nr 60.

